

任天堂

ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

# ギョースル クエスト

取扱説明書



HUDSON GROUP

**HUDSON SOFT®**

HFC-V4

©1990 HUDSON SOFT ©1990 OPR

# ゲームを始める前に…

このたびは、ハドソンのファミリーコンピュータ・シリーズ「キャッスルクエスト(HFC-V4)」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前に、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

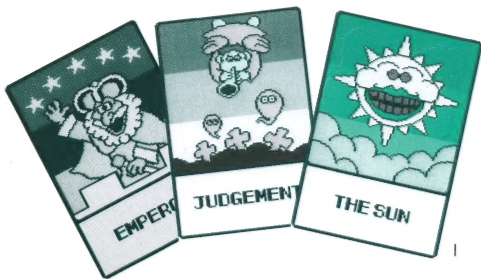
## 使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手をふれたり、水にぬらすなどご注意ください。
3. シンナー・ペンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5. 長時間ゲームをする時、健康のため約1時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

# ギャンスル クエスト

## もく じ 目 次

ジョカリアーナ物語 <sup>ものがり</sup> .....	2
このゲームの目的 <sup>もくてき</sup> は？.....	4
コントローラーの操作 <sup>そう さ ほう ほう</sup> 方法.....	5
レベル <sup>あ</sup> に合わせていろいろな遊び <sup>あそ ば</sup> 方ができる.....	6
ゲームルールについて.....	10
勇者 <sup>ゆう しゃ</sup> たちは敵 <sup>てき</sup> と共通 <sup>きょう づう</sup> ！？.....	17
魔王 <sup>ま おう</sup> ガンティと24人 <sup>にん</sup> のキングたち.....	21



# ものがたり ジョカリアーナ物語

むかしむかし、あるところに  
ジョカリアーナ王国という国が<sup>あり</sup>ま<sup>しく</sup>  
た。ジョカリアーナは平和で、人々の暮<sup>おき</sup>  
らしも豊<sup>ゆた</sup>かでした。また、その国を治<sup>おさ</sup>め<sup>けい</sup>  
るキングジョカは勇敢で、国民の尊<sup>そん</sup>敬<sup>けい</sup>  
を集めていました。

そんなキングジョカにも<sup>なや</sup>悩<sup>なや</sup>みがありま<sup>げつ</sup>  
した。それは、もう1カ月も続<sup>つづ</sup>いている  
嵐<sup>あらし</sup>のことです。

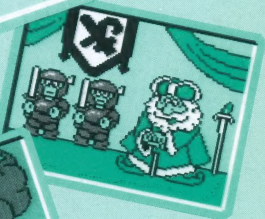
こま  
困<sup>こま</sup>りはてたキングは、町<sup>まち</sup>で<sup>りょうばん</sup>評判のタロット  
トおばばに占<sup>うらな</sup>ってもら<sup>で</sup>うことにしました。

——どうだね？ おばば。

——うーむ、悪い相<sup>そう</sup>が<sup>で</sup>出<sup>で</sup>ておる。

この国に伝<sup>く</sup>わる魔<sup>ま</sup>王<sup>おう</sup>ガンティと24人<sup>にん</sup>の  
キングを倒<sup>たお</sup>さないかぎり嵐<sup>あらし</sup>は去<sup>さ</sup>らない。

——魔<sup>ま</sup>王<sup>おう</sup>ガンティ？



# このゲームの目的は？<sup>もくてき</sup>

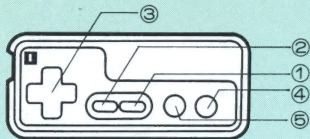
将棋<sup>しょうぎ</sup>やチェス<sup>ちえす</sup>のように、交互<sup>こうご</sup>に一手<sup>いって</sup>ずつ駒<sup>こま</sup>を動か<sup>うご</sup>かし、相手のキング<sup>あいて</sup>を倒<sup>たお</sup>せば勝<sup>か</sup>ちだ。マジック<sup>まじく</sup>やトランプ<sup>うん</sup>ルーレット<sup>くわ</sup>で運<sup>うん</sup>も加<sup>くわ</sup>わるから、いくら将棋<sup>しょうぎ</sup>やチェス<sup>ちえす</sup>が強<sup>つよ</sup>くても必<sup>かな</sup>ず勝<sup>か</sup>てるとは限<sup>かぎ</sup>らないのだ。

クエストモードでは24人<sup>にん</sup>のキング<sup>しろ</sup>の城<sup>ほろ</sup>を滅<sup>め</sup>ぼし、最後<sup>さいご</sup>に魔王<sup>まおう</sup>ガントイ<sup>たお</sup>を倒<sup>たお</sup>さなければゲームは終<sup>おわ</sup>らない。

ジョカリアーナ王国<sup>おうこく</sup>に平和<sup>へいわ</sup>をもたらすのは、キミだ！



# コントローラーの操作方法



## ①スタートボタン

ゲームを開始するときや、エディット終了時に使う。

## ②セレクトボタン

エディットモードでキャラクターを表示する。

## ③+ボタン

各種の選択や、カーソルの移動に使う。

## ④Aボタン

+ボタンで選んだコマンドを実行するときや、バトル中のランプの停止に使う。また、カーソルを駒に重ねてから押すと、その駒の移動できる場所を示す。

## ⑤Bボタン

+ボタンで選んだコマンドをキャンセルするときや、エディット中のキャラクターのコピーに使う。また、カーソルを駒に重ねてから押すと、その駒の能力や状態が表示される。



# レベルに<sup>あ</sup>合わせていろいろ

さあ、ゲームスタート。でも、その<sup>まえ</sup>前に

パワーを<sup>い</sup>入<sup>れ</sup>てタイトル画面<sup>が</sup>が<sup>めん</sup>で<sup>で</sup>出<sup>で</sup>たら、すぐスタートボタンを押さないでデモ画面<sup>を</sup>を<sup>み</sup>見てみよう。ゲームのストーリーや、遊び方<sup>を</sup>を<sup>おし</sup>教えてくれる。

## マニュアルモード<sup>あそ かつ たす かいせつ</sup>（遊び方のお助け解説）

「キャラクターについて」と、「あそびかた<sup>おし</sup>について」を<sup>おし</sup>教えてくれる。

「キャラクターについて」は、まず知<sup>し</sup>りたいキャラクターをカーソルで<sup>えら</sup>選<sup>え</sup>び、つぎに特徴<sup>とくちょう</sup>、動き<sup>うご</sup>、魔法<sup>まほう</sup>のコマンドを<sup>えら</sup>選<sup>え</sup>ぼう。「あそびかたについて」

は、<sup>かんたん</sup>簡単<sup>せつめい</sup>なルールを説明してく<sup>れ</sup>れる。ゲームを<sup>はじ</sup>始めるときは、

「ゲームにもど<sup>あ</sup>る」のコマンドにカーソルを合<sup>あ</sup>わせてAボタン<sup>けってい</sup>で決定する。





# あそ かな遊び方ができる

## クエストモード（魔王ガンティを倒せ！）

コンピュータと対戦する、1人用のゲームモード。コンピュータにハンデがついているのを考慮して、不利な戦力でいかに戦うかが、ポイントとなる。

初めての人は「はじめから」を選び、名前を入れる。先攻後攻決めのトランプルーレットでスタートだ。

ゲームオーバーになったときは、電源を切らなければ何度でもチャレンジできるが、一度やめる場合はゲームオーバーのときに出る「あいことば」を記録しておこう。再開するときに「あいことば」を入れると、その城からスタートできる。

## セレクトモード（好きな城を選んで遊ぶ）

1人でも2人でも遊べるモード。駒の種類や配置が敵も味方も同じだから、初心者がコンピュータとゲームするのも適している。

「コンピュータとあそぶ」か「2人であそぶ」かを決め、**+**ボタンを左右に動かして城の形を選び、Aボタンで決定しよう。

## エディットモード (初心者から上級者まで)

1人でも2人でも遊べるモード。城を選ぶところまではセレクトモードと同じだが、キャラクターの配置や、城のレイアウトまで自由に変えることができる。コンピュータ相手や友達はどうしても、思いきり戦力に差をつけたハンディキャップ戦が楽しめる。

まず、セレクトモードと同じように城を選んだら、好きなキャラクターを配置しよう。＋ボタンでカーソル指定した場所のキャラクターをBボタンでコピーでき、＋ボタンでカーソルを置きたい位置に移動させ、Aボタンで決定する。

その面に存在しないキャラクターを配置したいときは、セレクトボタンで全キャラクターを表示





させる。置きたいキャラクターが決まったら、**+**ボタンでカーソルをそのキャラクターに移動し、**A**ボタンで選び出そう。

**+**ボタンでそのキャラクターを置く位置を決めたら、**A**ボタンで配置を決定する。

エディットが完了したら、スタートボタンでプレイできる。

エディットモードで作った画面は1回だけで、コンティニューはまったくできない。ゲームオーバーになったら終わりである。

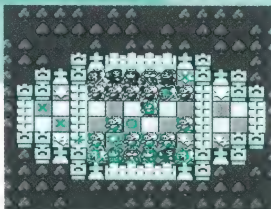
# ゲームルールについて

## 1 ターンについて

なにかを<sup>おこ</sup>行<sup>い</sup>な<sup>せんとう</sup>ったときはすべて1ターンとする。移動<sup>しゅうどう</sup>して戦<sup>せんとう</sup>闘したときや、魔法<sup>まほう</sup>を使<sup>つか</sup>ったときだけでなく、ただ移動<sup>しゅうどう</sup>しただけのときや、死者<sup>しや</sup>を召喚<sup>しょうかん</sup>したときも1ターンと数<sup>かず</sup>える。しかし、敵<sup>てき</sup>から攻<sup>せ</sup>めてこられて戦<sup>せんとう</sup>闘した場合は、1ター<sup>は</sup>ンとは数<sup>あ</sup>えない。お<sup>たが</sup>互<sup>い</sup>い1ター<sup>せんとう</sup>ンずつ交<sup>こう</sup>代<sup>たい</sup>で行動<sup>こうどう</sup>をおこすのだ。

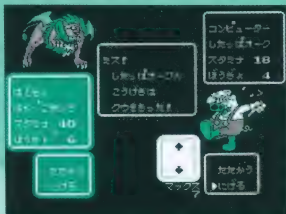
## 移動

交<sup>こう</sup>互<sup>ご</sup>に一<sup>いつ</sup>手<sup>て</sup>ずつ持<sup>も</sup>ち駒<sup>こま</sup>を動<sup>うご</sup>かせる。移動<sup>いどう</sup>させたい駒<sup>こま</sup>にカーソル<sup>あ</sup>を合<sup>あ</sup>わせて、Aボ<sup>エー</sup>タンを押<sup>お</sup>せば、その駒<sup>こま</sup>の移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>で<sup>はん</sup>き<sup>い</sup>る<sup>しめ</sup>範<sup>み</sup>囲<sup>かた</sup>が示<sup>しめ</sup>される。味<sup>み</sup>方<sup>かた</sup>の駒<sup>こま</sup>が<sup>い</sup>る<sup>どう</sup>とこ<sup>ろ</sup>へ<sup>の</sup>移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>や<sup>つう</sup>過<sup>か</sup>して<sup>の</sup>移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>は<sup>で</sup>き<sup>ない</sup>。敵<sup>てき</sup>の駒<sup>こま</sup>へ<sup>の</sup>移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>は、攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>を<sup>し</sup>か<sup>け</sup>た<sup>こと</sup>に<sup>な</sup>り、戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>が<sup>は</sup>じ<sup>まる</sup>。



## バトル

敵の駒と自分の駒が重なると、バトル画面になる。Aボタンで交互にトランプを止め、その数が相手の防御の数を超えるとダメージを与える。相手のスタミナがなくなれば勝ち。攻撃をしかけた側は、トランプの数が1加算されるので有利だ。



## 逃げる

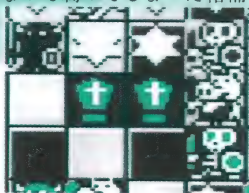
あぶなくなってきたら、その駒が移動できる場所で、いまの位置よりも後方があいていれば、逃げることができる。キングだけは横にも逃げられる。いつも確実に逃げられるとはかぎらないが、逃げれば逃げるほど、逃げやすくなっていく。しかし、逃げることをできなかった場合は、トランプの目が1減る。

## 墓

戦<sup>たたか</sup>って倒<sup>たお</sup>されると、味方陣地<sup>みかたじんち</sup>の後方<sup>こうほう</sup>に墓<sup>はか</sup>がで<sup>で</sup>きる。墓<sup>はか</sup>の数<sup>かず</sup>が増<sup>ふ</sup>えてきて、盤面<sup>ばんめん</sup>の端<sup>はし</sup>に1列<sup>いちれつ</sup>並<sup>なら</sup>ぶと、墓<sup>はか</sup>が盤面中央<sup>ばんめんちゅうおう</sup>に向<sup>むか</sup>かってせりあ<sup>あ</sup>がり、盤<sup>ばん</sup>面<sup>めん</sup>が狭<sup>せは</sup>められる。この現象<sup>げんしょう</sup>によって、各駒<sup>かくこま</sup>の位<sup>い</sup>置<sup>ち</sup>が移動<sup>いどう</sup>するため、移動場所<sup>いどうばしょ</sup>がないと圧殺<sup>あつさつ</sup>され、倒<sup>たお</sup>された戦士<sup>せんし</sup>と同様<sup>どうよう</sup>に、味方陣地<sup>みかたじんち</sup>の後方<sup>こうほう</sup>に墓<sup>はか</sup>ができる。盤<sup>ばん</sup>が狭<sup>せま</sup>くなったためのピンチもあるから、逃げるのも大切な戦略<sup>せんりゃく</sup>だ。

## 死者の召喚

魔法<sup>まほう</sup>で倒<sup>たお</sup>された駒<sup>こま</sup>は、その位置<sup>いち</sup>のまま棺桶<sup>かんおけ</sup>に<sup>に</sup>なり、倒<sup>たお</sup>した側<sup>がわ</sup>の所有物<sup>しいうぶつ</sup>となる。棺桶<sup>かんおけ</sup>はその所<sup>しよ</sup>有者<sup>ゆうしや</sup>のターンのとき<sup>とき</sup>に召喚<sup>せいかん</sup>ができるが、棺桶<sup>かんおけ</sup>が新<sup>あら</sup>しいものほど召喚<sup>せいかん</sup>の成功率<sup>せいこうりつ</sup>が高<sup>たか</sup>くなる。召喚<sup>せいかん</sup>に失敗<sup>しつぱい</sup>したり、古<sup>ふる</sup>くなって腐<sup>くさ</sup>ってしまった棺桶<sup>かんおけ</sup>はコナゴナに飛<sup>と</sup>び散<sup>ち</sup>って、バトルで倒<sup>たお</sup>されたとき<sup>とき</sup>と同<sup>どう</sup>様<sup>よう</sup>、所有者<sup>しいうしや</sup>の陣地<sup>じんち</sup>の後方<sup>こうほう</sup>で墓<sup>はか</sup>になる。棺桶<sup>かんおけ</sup>は上<sup>うへ</sup>を通過<sup>つうか</sup>して移動<sup>いどう</sup>が可能<sup>かのう</sup>だ。



## 出世

駒が移動して、相手の陣地内の星印のあるゾーンに到達すると、その駒は出世し、名前が変わり、魔法のレベルやスタミナもアップする。マジックポイントやスタミナも完全に回復するのだ。ただし、キングとクイーンに限っては、回復のみ。

## 三すくみ

各駒には、○○には強いが△△には弱いというように、それぞれカモと苦手がある。どの駒にはどれが有効かを考えて攻撃しよう。



## 1 日

30ターンが終了すると夜がくる。その翌朝になると、すべての駒の消耗されていたスタミナやマジックポイントが全回復する。ターンの始めに夜まで何ターンと表示が出る。





# まほう こうか てき つか 魔法を効果的に使おう

移動いどうさせると、攻撃こうげきや回復かいふくの魔法まほうをかけることがでこまきる駒しょうひもある。各魔法はマジックポイントまほうを1消費する。

## こうげき まほう 攻撃魔法

直接戦ちよくせんわなくても、離れた位置みかたから攻撃こうげきできる。味方あんしんにはダメージはないので、安心して使つかえるが、必ず効くとは限らない。魔法まほうによってもかかりにくいものと、かかりやすいものがあるのだ。

グラック系——炎けいで周囲ほのおを焼しゅういきつくす魔法まほう

グラック、エングラック、バイラック、

ガンディひライラ

スカルム系——前方けいに火せんぼうの玉ひを投たまげつける魔法まほう

スカルム、デスカルム、

アルフデスカルム

ネスパル系——前方けいに電撃せんぼうを放でんげきつ魔法まほう

ネスパル、エリネスバ

コーディル——横よこ1列れつを吹雪ふきに巻まき込む魔法まほう

ヘルフレイム——前方ぜんぼうを炎ほのおで焼やきつくす魔法まほう

ブリザードブレス——上下左右じょうげに吹雪ふきを巻まき起お

こす魔法まほう



## 回復魔法

戦いが続いて戦士のダメージが大きくなってきたら、回復魔法を使おう。味方にかけるので必ず効くのだ。回復魔法を使える駒が動けなければ役に立たないので、それらの駒の動きを封じ込めないように注意しよう。

**リスカ系**——周囲にいる味方のスタミナを回復させる魔法

リスカ、ハワリスカ、ハワジャン  
ハイトハワジャン

**リドン系**——前方にいる味方にいやしのミタマを投げつける魔法

リドン、パリドン、ロマパリドン

## その他の魔法

攻撃でも回復でもない、特殊な魔法だ。使いかたによっては他の魔法よりも、効果的な場合がある。

**タイト系**——周囲の敵のマジックを奪う魔法

タイト、ノモタイト

**シゼスカ**——目の前の敵を即死させる魔法

## 宝箱

なにが飛び出すかわからない  
ドッキリ宝箱。  
いつも力になってくれるとばかりは限らない。



## 絵カード

### J、Q、K

バトル中のトランプルーレットで、J（ジャック）、Q（クイーン）、K（キング）が出たら、絵札スペシャルだ。続けて攻撃をかけることができる。

### ジョーカー

一撃必殺の最強カードだ。  
相手をこの1枚で倒すことができる。このカードは、持っている駒と持たない駒がある。キングには効かないことも…。



ゆうしや

てき

きやうつう

# 勇者たちは敵と共通!?

ジョカリアーナのはつらつキングこと、キングジョカラのために戦ってくれる戦士たちは、なんと、魔王ガンティの戦士たちと同じなのだ。敵の戦士たちを魔法で味方にもすることも可能だから、できる限り戦力を知っておこう。

## はつらつキング



- スタミナ 50 ●マジック 0
- 防御 6 ●パワー 8-14
- 魔法のかかりにくさ 6
- ジョーカー あり

ジョカリアーナ王国のキング。  
魔法は使えないが、力は強い。

## おてんばクイーン



- スタミナ 50 ●マジック 8
- 防御 5 ●パワー 6-10
- 魔法のかかりにくさ 5
- ジョーカー なし

回復魔法が使えて、とっても頼りになる。逃げるのもうまい?

しんまいせんし



- スタミナ 60 ●マジック 0
- ぼうぎょ 防御 4 ●パワー 10-18
- 魔法のかかりにくさ 4
- ジョーカー なし
- しゅっせ 出世 ベテランせんし

すちゅらかボウス



- スタミナ 40 ●マジック 5
- ぼうぎょ 防御 5 ●パワー 6-10
- 魔法のかかりにくさ 5
- ジョーカー なし
- しゅっせ 出世 インテリそうりよ

いかすマジシャン



- スタミナ 30 ●マジック 5
- ぼうぎょ 防御 3 ●パワー 4-6
- 魔法のかかりにくさ 6
- ジョーカー なし
- しゅっせ 出世 ドッキリまどうし

ずっこけカラテカ



- スタミナ 30 ●マジック 0
- ぼうぎょ 防御 7 ●パワー 10-18
- 魔法のかかりにくさ 3
- ジョーカー あり
- しゅっせ 出世 ハッスルからてか

スーダラがいこつ



- スタミナ 50 ●マジック 3
- ぼうぎょ防御 5 ●パワー 6-10
- 魔法のかかりにくさ 4
- ジョーカー なし
- しゅつせ出世 モーレツがいこつ

ルンペンぐも



- スタミナ 40 ●マジック 0
- ぼうぎょ防御 4 ●パワー 11-19
- 魔法のかかりにくさ 3
- ジョーカー なし
- しゅつせ出世 ブルジョアぐも

したっぱオーク



- スタミナ 60 ●マジック 0
- ぼうぎょ防御 4 ●パワー 12-22
- 魔法のかかりにくさ 2
- ジョーカー なし
- しゅつせ出世 オークおやぶん

おセンチイーグル



- スタミナ 30 ●マジック 3
- ぼうぎょ防御 7 ●パワー 6-10
- 魔法のかかりにくさ 5
- ジョーカー なし
- しゅつせ出世 ワンパクコンドル

### はらぺこキメラ



- スタミナ 40 ●マジック 3
- ぼうぎょ防御 6 ●パワー 7-13
- 魔法のかかりにくさ 5
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 まんぷくキメラ

### ぐうたらマミー



- スタミナ 50 ●マジック 3
- ぼうぎょ防御 5 ●パワー 10-18
- 魔法のかかりにくさ 4
- ジョーカー なし
- しゅっせ出世 はりきりマミー

### ピンボケきょじん



- スタミナ 80 ●マジック 0
- ぼうぎょ防御 3 ●パワー 14-26
- 魔法のかかりにくさ 2
- ジョーカー あり
- しゅっせ出世 かいりききょじん

### きどりやデーモン



- スタミナ 50 ●マジック 3
- ぼうぎょ防御 5 ●パワー 8-14
- 魔法のかかりにくさ 5
- ジョーカー あり
- しゅっせ出世 うぬぼれデーモン



## ねっけつドラゴン



- スタミナ 70 ●マジック 4
- ぼうぎょ防御 4 ●パワー 10—18
- 魔法のかかりにくさ 3
- ジョーカー なし
- しゅつせ出世 れいけつドラゴン

## ほらふきジョー



- スタミナ 30 ●マジック 4
- ぼうぎょ防御 3 ●パワー 6—10
- 魔法のかかりにくさ 11
- ジョーカー あり
- しゅつせ出世 ぼけなすポール

まおう  
魔王ガンティと  
24人のキングたち

ファミリーコンピュータ・ファミコン™ は、任天堂の商標です。



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT®**

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

本 社	〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社	〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店	〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所	札幌・名古屋・福岡